

2005-11-29

14:11

宛先-OBLON

FILED BY IDS

殿 送信元-MIYOSI&amp;MIYOSI

T-604 P.002/003 U-220

28-Nov-05

15:51

From-GORODISSKY &amp; PARTNERS

+7 095 937 61 04

T-225 P.003/004 F-266

**(11) 2000128696****(14) publication date 2002/10/27****Title Upright gaming machine****(71) WMS Gaming Inc. (US)****(72) Wurz; Norman R. (US); Rasmussen; James M. (US); Cesaroni; William C. (US);  
Glenn, II; Robert J. (US); Hough; Jack B. (US)****Abstract**

An upright gaming machine comprises a housing, a mechanical or video display, a controller, a button panel, a player interface, and a coin tray. The display is mounted to the housing and is tilted slightly back at its top from an average seated player. The controller is disposed within the housing. In response to the player selecting a wager using the button panel, the controller is adapted to play a game of chance and randomly generate a game outcome on the display and provide a payout if the game outcome matches predetermined criteria. The coin tray may be used to dispense the payout. The player interface section, which includes a card reader for tracking players who insert their cards therein, is arranged on the housing between the display and the button panel. Various features of the gaming machine are ergonomically designed to minimize physical discomfort that may accompany prolonged static postures and repetitive motions of an average seated player playing the machine. Such features may include, for example, the height and angle of the button panel; the horizontal position of the button panel relative to the coin tray; the height and angle of the display; and the height of the player interface section.



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА  
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ  
СОБСТВЕННОСТИ,  
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ  
(РОСПАТЕНТ)

(19) **RU** (11) **2000128696** (13)

(51) 7 G06F17/60, G06F161:00

## (12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**

(14) Дата публикации: **2002.10.27**

(21) Регистрационный номер заявки: **2000128696/09**

(22) Дата подачи заявки: **2000.11.16**

(31) Номер конвенционной заявки: **09/441,125**

(32) Дата подачи конвенционной заявки: **1999.11.17**

(33) Страна приоритета: **US**

(43) Дата публикации заявки: **2002.10.27**

(71) Имя заявителя: **ВМС ГЕЙМИНГ ИНК. (US)**

(72) Имя изобретателя: **ВУРЦ Норман Р. (US)  
РАСМУССЕН Джеймс М. (US); ЧЕЗАРОУ  
Уильям С. (US); ГЛЕНН Роберт Дж. II  
ХАФ Джек Б. (US)**

(74) Патентный поверенный: **Егорова Галина  
Борисовна**

(98) Адрес для переписки: **129010, Москва, ул  
Б.Спасская, 25, стр.3, ООО  
"Юридическая фирма Городисский и  
Партнеры", пат.пов. Г.Б. Егоровой**

### (54) **ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ АВТОМАТ (ВАРИАНТЫ)**

1. Вертикальный игровой автомат, предназначенный для игры с сидящим игроком, содержащий нижняя часть которого предназначена для опоры на пол, дисплей, установленный в корпусе, контроллер, размещенный внутри корпуса, и кнопочную панель, установленную в корпусе ниже уровня дисплея, кнопочная панель включает в себя среднюю часть, размещенную на высоте 76-89 см над полом, в котором, при выборе игроком ставки с использованием кнопочной панели, контроллер выполнен с возможностью розыгрыша азартной игры, произвольным образом формирования исхода игры на дисплее и произведения выплаты, если исход игры отвечает определенным критериям.

2. Вертикальный игровой автомат по п. 1, в котором дисплей включает в себя окно, для физического наблюдения секционных барабанов.

3. Вертикальный игровой автомат по п. 1, в котором дисплей включает в себя видеозэкран.

4. Вертикальный игровой автомат по п. 1, в котором дисплей размещается на высоте 127-147 см над полом.

5. Вертикальный игровой автомат по п. 4, в котором дисплей размещается на высоте 132-137 см над полом.

6. Вертикальный игровой автомат по п. 1, в котором дисплей отклонен назад от вертикали на угол  $\beta$  составляющий 5-20°, так что верхняя часть дисплея располагается дальше от глаз сидящего игрока, чем нижняя часть дисплея, причем угол  $\beta$  измеряют в центре дисплея.

7. Вертикальный игровой автомат по п. 1, в котором корпус включает в себя основную часть и вспомогательную часть, причем основная часть находится над вспомогательной частью.

8. Вертикальный игровой автомат по п. 1, в котором, в ходе азартной игры, дисплей, под управлением контроллера, демонстрирует видеоизображения барабанов с нанесенными на них символами, что позволяет наблюдать одну или несколько линий платежей, и в котором кнопочная панель включает в себя совокупность кнопок, нажатие которых, сидящим игроком дает контроллеру команды на выполнение соответствующих игровых функций, совокупность кнопок включает в себя первую кнопку, выполненную с возможностью активизации одной или нескольких линий платежей, вторую кнопку, выполненную с возможностью делать ставки, третью кнопку, выполненную с возможностью инициации азартной игры, и четвертую кнопку, выполненную с возможностью получения выплаты.
9. Вертикальный игровой автомат по п. 1, в котором кнопочная панель наклонена к игроку так, что кнопочная панель наклонена вниз относительно горизонтали под углом  $\alpha$  составляющим 5-25°.
10. Вертикальный игровой автомат по п. 1, дополнительно включающий в себя лоток для монет, предназначенный для выдачи выплаты и установленный на корпусе ниже уровня кнопочной панели, причем средняя часть кнопочной панели расположена ближе к сидящему игроку, чем передний край лотка для монет, за исключением любого центрального выступа вдоль переднего края лотка для монет.
11. Вертикальный игровой автомат по п. 10, в котором расстояние по горизонтали между средней частью кнопочной панели и передним краем лотка для монет составляет 2,54-6,35 см, но при определении расстояния по горизонтали отсутствует учет любого центрального выступа вдоль переднего края лотка для монет.
12. Вертикальный игровой автомат по п. 1, дополнительно включающий в себя модуль интерфейса игрока, размещенный в корпусе ниже уровня дисплея и выше уровня кнопочной панели, модуль интерфейса игрока включает в себя устройство чтения карт для приема от игрока карты отслеживания игрока.
13. Вертикальный игровой автомат, предназначенный для игры с сидящим игроком, содержащий корпус, нижняя часть которого предназначена для опоры на пол, дисплей, установленный в корпусе, контроллер, размещенный внутри корпуса, и кнопочную панель, установленную в корпусе ниже уровня дисплея, кнопочная панель включает в себя среднюю часть, размещенную на высоте 76-89 см над полом, в котором, при выборе игроком ставки с использованием кнопочной панели, контроллер выполнен с возможностью розыгрыша азартной игры произвольным образом формирования исхода игры на дисплее и произведения выплаты, если исход игры отвечает определенным критериям, и лоток для монет, предназначенный для выдачи выплаты и установленный на корпусе ниже уровня кнопочной панели, причем средняя часть кнопочной панели находится ближе к сидящему игроку, чем передний край лотка для монет, за исключением любого центрального выступа вдоль переднего края лотка для монет.
14. Вертикальный игровой автомат по п. 13, в котором расстояние по горизонтали между средней частью кнопочной панели и передним краем лотка для монет составляет 2,54-6,35 см, но при определении расстояния по горизонтали отсутствует учет любого центрального выступа вдоль переднего края лотка для монет.
15. Вертикальный игровой автомат по п. 13, дополнительно включающий в себя модуль интерфейса игрока, размещенный на корпусе ниже уровня дисплея и выше уровня кнопочной панели, модуль интерфейса игрока включает в себя устройство чтения карт для приема от игрока карты отслеживания игрока.
16. Вертикальный игровой автомат по п. 13, в котором дисплей располагается на высоте 127-147 см над полом.